Mexican Train Domino Regeln

2 bis 8 Spieler, ein Doppel-12-Satz (91 Steine), die niedrigste Summe gewinnt.

CardAndPuzzle.com
KOSTENLOSE VORLAGEN & SPIELE



Jeder Zug beginnt mit einem Stein, der zur Lokomotive passt. Ein Doppelstein liegt quer (die 9-9) und muss gedeckt werden.

Aufbau

Runde 1: Leg die **Doppel-12** als **Lokomotive** in die Mitte. Mische die übrigen Steine verdeckt und gib allen gleich viele. Der Rest ist der **Talon** (Nachziehstapel).

Spieler	2	3	4	5	6	7	8
Steine je	16	15	14	12	11	10	9

Eine andere gängige Tabelle: 15 Steine bei 2–4 Spielern, 12 bei 5–6, 10 bei 7–8. Beide sind fair, solange alle gleich viele nehmen.

Legt fest, wer beginnt (zum Beispiel zieht jeder einen Stein, und der höchste fängt an). Gespielt wird im Uhrzeigersinn; der Startspieler wechselt jede Runde.

Du bist dran

1. **Leg einen Stein** an ein offenes Ende mit derselben Zahl: an **deinen Zug**, den **Mexican Train** oder **jeden markierten Zug**.
2. Wenn du legen kannst, **musst du**. Steine zurückhalten gilt nicht.
3. Du kannst nicht legen? **Zieh einen Stein** und leg ihn, wenn er passt. Wenn nicht, setz deinen **Marker** auf deinen Zug. Er bleibt für alle offen, bis du wieder an ihm legst.
4. Talon leer und nichts passt? Setz aus und markiere deinen Zug.

Die Züge

- **Dein Zug** wächst von der Lokomotive zu dir hin und gehört dir allein, bis du ihn markierst.
- **Der Mexican Train** ist ein gemeinsamer Zug. Jeder darf ihn mit einem Stein beginnen, der zur Lokomotive passt, und jeder darf an ihm legen. Er wird nie geschlossen.

Doppelsteine

- Leg einen Doppelstein **quer**, dann **noch einen Stein**.
- Ein ungedeckter Doppelstein **blockiert den Tisch**: Bis ihn jemand deckt, wird nur dort gelegt. Nicht möglich? Zieh einen; immer noch nicht? Markiere deinen Zug.
- Doppelsteine darfst du hintereinander legen, wenn am Ende ein normaler Stein folgt.
- **Toter Doppelstein:** Liegen alle passenden Steine schon auf dem Tisch, muss er nicht mehr gedeckt werden.

Fertig werden & Wertung

- Nur noch ein Stein? **Klopf damit auf den Tisch**, um alle zu warnen.
- Die Runde endet, wenn jemand seinen **letzten Stein** legt (er bekommt **0**) oder der Talon leer ist und niemand legen kann.
- Alle anderen schreiben die **Augen auf ihrer Hand** an. Die Doppel-Null zählt 0.
- Jede Runde sinkt die Lokomotive um eins: 12-12, 11-11 … 0-0. Ein volles Spiel hat **13 Runden**; weniger geht auch.
- **Die niedrigste Summe gewinnt.** Gleichstand? Wer mehr Runden gewonnen hat, gewinnt.

Vor dem Austeilen klären

Hier widersprechen sich die Regelwerke. Kreuzt an, wie ihr spielt.

- ☐ **Erster Spielzug:** die ganze Startkette (sonst nichts) oder von Anfang an ein Stein pro Spielzug?
- ☐ **Nach einem Doppelstein:** Darf der Extrastein an jeden Zug, oder muss er den Doppelstein decken?
- ☐ **Offene Doppelsteine:** Blockieren sie den ganzen Tisch? (Die meisten Gruppen: ja.)
- ☐ **Letzter Stein ein Doppelstein:** Darfst du damit fertig werden? (Die meisten Regelwerke: ja.)
- ☐ **Doppel-Null auf der Hand:** 0 oder 50 Punkte (Hausregel)?
- ☐ **Klopfen vergessen:** zwei Steine Strafe nachziehen?

Handgrößen bei kleineren Sätzen

- **Doppel-9** (55 Steine, 2–4 Spieler): 15 Steine bei 2, 13 bei 3, 10 bei 4. Ein Spiel über 10 Runden.
- **Doppel-6** (28 Steine, 2–3 Spieler): je 5 Steine. Ein Spiel über 7 Runden.